

Nintendo



NINTENDO
GAMECUBE®



ど
う
ぶ



つ
の



ひとりよりふたり



木
林



■コミュニケーション

メモリーカード
使用ブロック数

59

とりまつかいせつ めいしよ
取扱説明書

ごあいさつ

このたびは任天堂^{にんてん どう}「ニンテンドー ゲームキューブ」^{せん よう}専用ソフト
「どうぶつの森^{もり}」^{が あ}をお買い上げいただきまして、誠にありがとう
ございます。

ご使用前^{し よう まえ}に取り扱い方^{と あつか}、使用上^{かた し ようじょう}の注意^{ちゅう い}など、この「取扱説明書」を
よくお読みいただき、正しい使用方法^{ただ し ようほう ほう}でご愛用^{あい よう}ください。

なお、この「取扱説明書」はソフト（ニンテンドー ゲームキューブ
ディスク）と共に大切に保管^{とく たい せつ ぼ かん}してください。

安全^{あん ぜん}に使用^{し よう}していただくために…



けい こく 警 告

- 疲れた状態^{つか じょうたい}での使用^{し よう}、連続^{れんぞく}して長時間^{ちやうじ かん}にわたる使用^{し よう}は、健康上^{けんこうじやう}好ましくありませんので避^さけてください。
- ごくまれに、強い光^{つよ ひかり}の刺激^{し げき}や、点滅^{てんめつ}を受けたり、テレビの画面^{が めん}などを見たりしているときに、一時的^{いち じ てき}に筋肉^{きんにく}のけいれんや意識^{い しき}の喪失^{そうしつ}などを経験^{けいけん}する人がいます。こうした症状^{しょうじやう}を経験^{けいけん}した人は、ゲームをする前に必ず医師^{ま え か ら い し}と相談^{そうだん}してください。また、ゲーム中^{ちゆう}にこのような症状^{しょうじやう}が起きた場合には、直ち^{ただ}にゲームを中止^{ちゆうし}し、医師^{い し}の診察^{しんさつ}を受けてください。
- ゲーム中^{ちゆう}にめまい・吐き気^{は け}・疲労感^{ひ ろう かん}・乗物酔い^{のりもの よ い}に似た症状^{しょうじやう}などを感じた場合は、直ち^{ただ}にゲームを中止^{ちゆうし}してください。その後も不快感^{ふ かい かん}が続いている場合は医師^{い し}の診察^{しんさつ}を受けてください。それを怠^{おこた}った場合、長期^{ちやうき}にわたる障害^{しょうがい}を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中^{ちゆう}に手や腕^{て うで}に疲労^{ひ ろう}、不快^{ふ かい}や痛み^{いた}を感じたときは、直ち^{ただ}にゲームを中止^{ちゆうし}してください。その後も不快感^{ふ かい かん}が続いている場合は、医師^{い し}の診察^{しんさつ}を受けてください。それを怠^{おこた}った場合、長期^{ちやうき}にわたる障害^{しょうがい}を引き起こす可能性があります。

- 他^たの要因^{よういん}により、手^てや腕^{うで}の一部^{いちぶ}に障害^{しょうがい}が認め^{みと}られたり、疲^{つか}れている場合は、ゲーム^{ばあ}をすることによって、症状^{しょうじょう}が悪化^{あつか}する可能性^{かのうせい}があります。そのような場合は、ゲーム^{ばあ}をする前に医師^{いし}に相談^{そうだん}してください。
- 目の疲労^めや乾燥^{ひろう}、異常^{がんそう}に気が付^いいた場合^{ばあ}、いったんゲーム^めを中止^{ちゅうし}し、5～10分^{ぶん}の休憩^{きゅうけい}をとってください。
- コントローラのコントロールスティックやCスティック^{そうさ}を操作^{さうさ}する場合^{ばあ}、手^てのひらなどの皮膚^{ひふ}の弱い部分^{よわぶぶん}で力^{ちから}を入れて操作^{さうさ}することは避^さけてください。皮膚^{ひふ}を傷^{いた}めることがあります。

コントローラの振動機能^{しんどう きのう たいおろ}に対応^{たいおろ}したソフト^{しやう}を使用^{ばあ}される場合

- 頭部^{とうぶ}・ひじ・ひざなどの骨部^{こつぶ}や顔^{かお}および腹部^{ふくぶ}など、身体^{しんたい}の各部^{かくぶ}にコントローラ^あを当て^{しやう}て使用^{しやう}しないでください。また骨粗鬆症^{こつそしょうしょう}と診断^{しん}された方^{だん}、骨^{かた}や関節^{ほね}に疾患^{かんせつ}があり治療^{しつかん}を受けている方はコントローラ^{しんどう}の振動機能^{きののう}を絶対^{ぜったい}に使用^{しやう}しないでください。
- 指^{ゆび}・手^て・手首^{てくび}・腕^{うで}に骨折^{こっせつ}、脱臼^{だっきゅう}、肉離れ^{にくばな}、捻挫^{ねんざ}、などのけがをしているときは、コントローラ^{しんどう}の振動機能^{きののう}を絶対^{ぜったい}に使用^{しやう}しないでください。コントローラ^{しんどう}の振動^{しやうじやう}により、症状^{しょうじょう}が悪化^{あつか}する可能性^{かのうせい}があります。
- コントローラ^{しんどう}の振動機能^{きののう}を利用して、連続^{りよう}して長時間^{れんぞく}遊ばないでください。めやすとして30分^{ぶん}ごとに5分^{ぶん}以上の休憩^{きゅうけい}をしてください。

※このソフトはコントローラ^{しんどう}の振動機能^{きののう}に対応^{たいおろ}しています。設定^{せってい}のON/OFF^{オン オフ}に関してはこの取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}のP7^{ページ}をご覧ください。

注 意

- 健康^{けんこう}のため、ゲーム^{たの}をお楽しみ^{たの}になるときは、部屋^へを明るくしテレビ画面^{がめん}からできるだけ離^{はな}れてご使用^{しやう}ください。
- 長時間^{ちやうじ}ゲーム^{かん}をするときは、適度^{てきど}に休憩^{きゅうけい}をしてください。めやすとして1時間^{じかん}ごとに10～15分^{ぶん}の小休止^{しょうきゅうし}をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

注意

- ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。ニンテンドー ゲームキューブ 本体（以下、本体と記す）内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
- ディスクを曲げたり無理な力を加えると、ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。
- ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。
- ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。
- ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。
- ゲーム終了後、本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから取り出してください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。
- このディスクは本体およびニンテンドー ゲームキューブ 互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので、絶対におやめください。
- 本体をプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。



ディスクを取り出すときは、中央のディスクリリースボタンを押してください。

使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそばで使用、保管しないでください。また、湿気の多い場所やホコリの多い場所も避けてください。
- 密閉された自動車の中(特に夏期)などに長時間放置しないでください。
- ゲームが終わったら、本体からディスクを取り出し、ケースに入れて保管してください。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをつけないように取り扱いってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方へ軽くふいてください。
- ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。
- ディスクを本体にセットする場合は、無理な力が加わらないように十分注意し、必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にして、カチッと音がするまでしっかりとセットしてください。
- お客様の誤ったお取り扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- このディスクは **日本国内専用** の表記のある日本国内仕様の本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機に対応しています。海外仕様の上記製品では使用できません。
- コントローラのスティックやボタンを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。



コントローラのニュートラルポジションと再設定機能

本体の電源をONにするときやリセットボタンを押すときは、ニンテンドー ゲームキューブ コントローラのコントロールスティック、Cスティック、LトリガーボタンおよびRトリガーボタンに触らないように注意してください。



本体の電源をONにしたときの、これらのスティックやトリガーボタンの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。このときに各スティックが傾いていたり、各トリガーボタンが押されていた場合、その状態がニュートラルポジションと設定されてしまいます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、正常な操作ができなくなります。ズれてしまったニュートラルポジションを正しい位置に修正（再設定）するには、次の操作を行ってください。

各スティックとトリガーボタンから指を放し、XボタンとYボタンを押しながらSTART/PAUSEボタンを3秒程度、押し続けてください。

メモリーカードとバックアップ機能について

このソフトのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには、『ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード』が必要です（バックアップの操作方法や使用する容量などについては、この取扱説明書のP28をご覧ください）。

NINTENDO
GAMECUBE
メモリーカード
DOL-008



バックアップデータ書き込み中および読み出し中におけるメモリーカードの抜き差し、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によりデータが消えてしまった場合、それを復元することはできませんのでご了承ください。

コントローラポートへの接続

このゲームは1人用です。コントローラは本体前面のコントローラポート1に接続してください。それ以外のコントローラポートに接続しても、操作することはできません。



もくじ



■どうぶつの森 ^{もり} って、どんなゲーム？	6
■ゲームの始めかた ^{はじ}	7
■コントローラの操作 ^{そうさ} （フィールド画面 ^{がめん} と家の中 ^{いえ なか} ）	8
■コントローラの操作 ^{そうさ} （文字 ^{もじ} を入力するとき ^{いりりく} ）	10
■フィールドでの操作 ^{そうさ}	12
■持ちもの画面 ^{がめん} の操作 ^{そうさ}	14
■家の中 ^{いえ なか} での操作 ^{そうさ}	18
■手紙 ^{てがみ} を送 ^{おく} てみよう！	19
■たぬきちのお店 ^{みせ} について	20
■郵便局 ^{ゆうびんきょく} について	21
■仕立て屋 ^{しなや} について	22
■その他の建物 ^{ほか たてもの} について	25
■ハニワくんとセーブについて	28
■友だち ^{とも} の村 ^{むら} へおでかけしよう！	30
■GBAケーブル ^{ジービーイー} をつないでみよう！	32

どうぶつの森⁺

って、どんなゲーム？

「どうぶつの森⁺」は、プレイヤーであるあなたが、現実の世界とは違う架空の世界で気ままに暮らすことができるゲームです。

また、このゲームには、現実と同じように時間が存在しています。四季に応じて、木々の色や背景も移り変わります。



ゲームの始めかた

ディスクを本体に、メモリーカードをスロットAに正しくセットし、ディスクカバーを閉めてから電源をONにしてください。タイトル画面が表示されたら、START/PAUSEボタンを押してください。



※ゲームの途中経過をセーブするには、メモリーカードが必要です。

初めて遊ぶとき

動物たちの話を聞きながら、コントロールスティックとAボタンで「現在の時間」「あなたの名前と性別」「村の名前」を決めることができます(文字入力についてはP10をご覧ください)。設定が終わると汽車から降り、自由に操作できるようになります。



続きを遊ぶとき

再開後の最初の選択肢で「はい!」を選んだ後、プレイするキャラクターを選んでください。ここで「はじめて」を選ぶと、新たにキャラクターを追加することができます。1枚のメモリーカードにつき、最大4人まで登録することができます(村の記録は1つだけです)。また、最初の選択肢で「そのまゝに…」を選ぶと、いろいろな設定を変更することができます。

【おとのせってい】

「ステレオ」「モノラル」「ヘッドホン」を選択します。また、動物たちの声もここで選ぶことができます。

【おうちをとりこわす】

プレイヤーが操作するキャラクターのデータを消去します。

【とけいをあわせる】

村の日時を変更します。

【しんどうのせってい】

コントローラの振動機能のON/OFFを決めます。

【むらをつくりなおす】

村の記録を消去します。

注意!

消去した村は復元できません(手紙やデザインを保存したデータは残ります)。

コントローラの操作そう さ (フィールド画面と家の中)がめん いえ なか



Z ボタン

ファミコンで遊あそんでいるときに、**L+R+Z**の同時押しで遊あそぶのをやめる

L・Rトリガーボタン

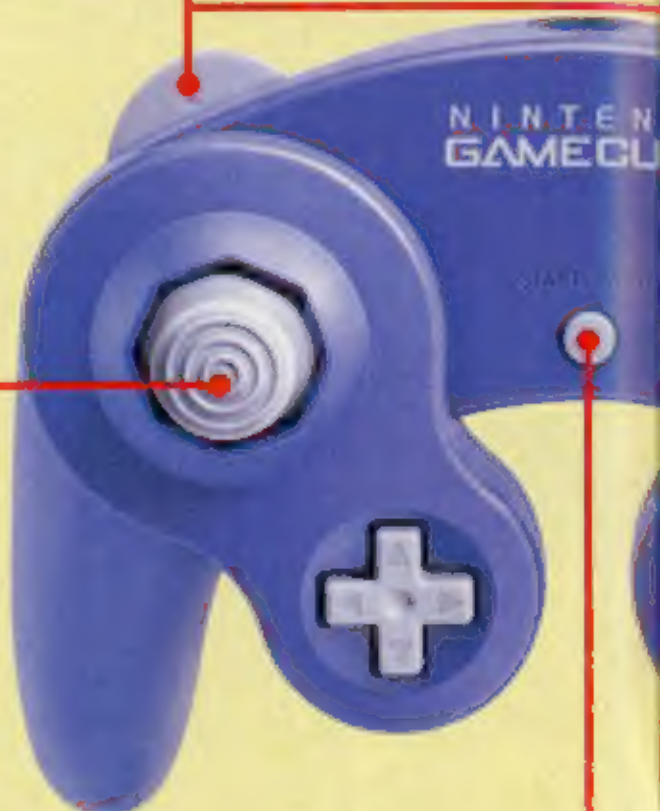
コントロールスティック

ある
歩く

(大きく倒たおすほど速はやく歩あるける)

カーソルを動かす

(持ちもの画面など)



START/PAUSE ボタンスタート ポーズ

持ちもの画面を開く / 閉じるひら と




1ボタン
持ちものの画面を開く / 閉じる

2ボタン
マップを見る
※ その村で地図を手に入れていると使えません。

Aボタン
いろいろなアクション

人に向かって	話す
玄関の前で	家に入る
木の前で	木をゆする
看板の前で	看板を読む
アイテムを持って	アイテムを使う

3ボタン

ボタンを
押したまま  で 走る

アイテムを拾う

部屋の家具をしまう

前の画面にもどる



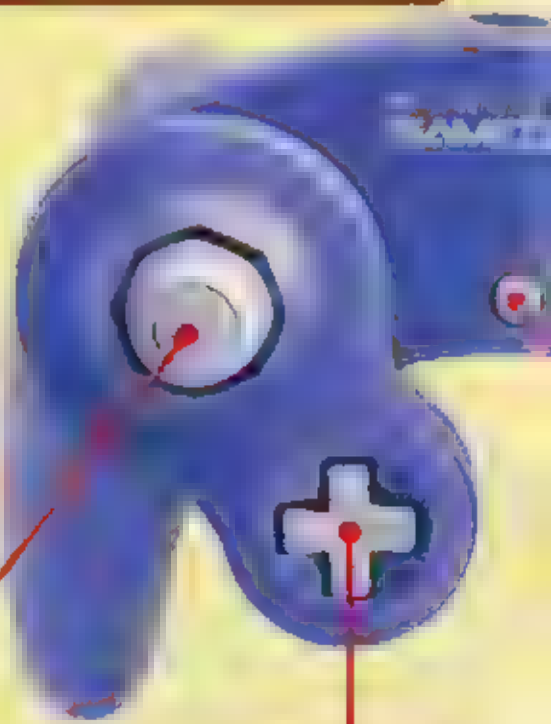
4ボタン
視点を切り替える
(家の中)

コントローラの操作（文字を入力するとき）

オープニングで名前を入力するときや、手紙を書くときなどに、画面に文字パレットが現れて文字入力画面になります。



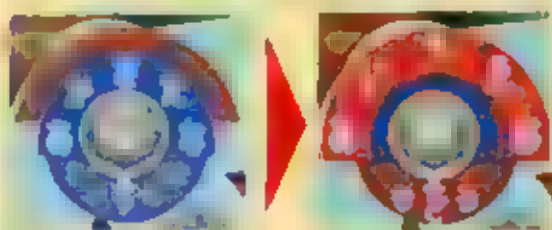
文字を選ぶ



カーソルの移動

●ひらがな、カタカナの入力

入力したい文字の50音での頭文字を選び、Aボタンで決定します。すると、その行の文字に表示が切り替わるので、入力したい文字を選んでAボタンを押してください。コントロールスティックを下に倒すと、表示している行を変更できます。



●文字の種類を変更する

Yボタンを押すと、入力する文字の種類を変更することができます。

●音引きなどの入力

音引き（“ー”や“〜”）はや行、句読点（、や、）とんは、わ行の中にあります。またん以外は、文字の種類を「きこう」にしても入力できます。

もし しゅるい か
文字の種類を変える

もし へんかん
文字の変換

A ボタン

もし すってい
文字の決定

もし しゅうりょく しょうりょう
文字入力終了

てまえ もし け
手前の文字を消す

●文字を変換する



X ボタンを押すと、「か」を「が」にしたり、「や」を「ゃ」にしたりすることができます。

●文字の修正

文字を直したいときは、十字ボタンで直したい場所にカーソルを移動させます。そこで文字を再入力すると、文章の途中でも文字の追加や消去が行えます。

●記号などの入力

- 「きごう」の  を使う。
- 文末で  の右を押す。

- 「きごう」の  を使う。
- 文末で  の下を押す。

フィールドでの操作



ある
歩く

コントロールスティックを倒した量によって、歩くスピードが変わります。そっと歩きたいときはちょっとだけ倒してください。



+



はし
走る

Bボタンを押しながらコントロールスティックを大きく倒すと、走ることができます。



いろいろボタン

ここで紹介しているアクションは代表的なものです。他にも、いろいろなアクションが楽しめます。



話す

話したい相手に向かってAボタンを押すと、会話することができます。



家に入る

玄関の前でAボタンを押すと、ドアを開けて中に入ることができます。



アイテムを使う

スコップやつりざおなど、手に持っているアイテムを使います。



●看板を読む

看板の内容を読んだり、家の表札を見たりすることができます。



●木をゆする

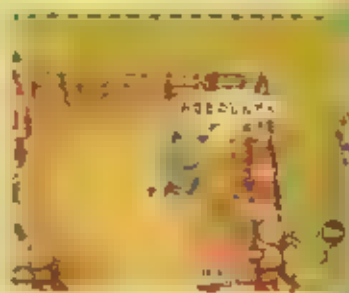
木になっているくだものを、落とすことができます。

フィールド画面で立ち止まっていると、現在の時間が表示されます。

●アイテムを拾う

自分の足元に落ちているアイテムを拾うことができます。持てるアイテムの数がいっぱいときは、拾うのをあきらめるか、代わりに別のアイテムを置いてください。

また、草を抜くときにもBボタンを使います。



●マップを見る

今いる村の全体図を見ることができます。コントロールスティックでカーソルを動かすと、その場所に建っている家や、住人の名前が表示されます。



フィールドにはワクワクがいっぱい！

フィールドを歩いていると、毎日いろんな発見があるでしょう。新しい動物と出会ったり、地面に変な印があったり…。新しい発見を探して、村を歩いてみるのも楽しいですよ。



持ちものの画面での操作

Y (またはSTART/PAUSE) ボタンを押すと、持ちものの画面が表示されます。アイテムは最高15個(身につけているものは除く)、手紙は最高10通まで持てます。



カーソルの移動

アイテムを選んで
サブメニューの表示





元の画面に戻る

住んでいる村と名前

持っているオカネ

持っている手紙

着ている服

マイデザイン

自分が作ったデザインを見ることができます(P16をご覧ください)。

ピンクの手紙はもらったもの、青い手紙は自分が書いたものです。

- 読んでいない
- もう読んでいる
- プレゼント付き

カーソル

アイテムや手紙がある場所で止めると、その情報が表示されます。

モチモノ

代表的なアイコン

- 家具
- 洋服
- びんせん

画面切り替え

ここでAボタンを押すと、捕った魚や虫を確認できる一覧表を表示します。Rトリガーボタンでも表示することができます。

アイテムを選ぶときにXボタンを押すと、複数のアイテムを同時に選ぶことができます。選んだアイテムにカーソルを合わせてAボタンを押すと、選んだアイテムをまとめて置いたり、売ったりすることができます。



サブメニューについて

サブメニューでは、アイテムを使ったり、移動させたりすることができます。サブメニューの項目は、アイテムやそのときいる場所などによって変わります。ここでは代表的なものを説明します。

●つかむ

アイテムをつかんで、持ちもの画面の中
で移動させます。これで、アイテムを整理
したり入れ替えたりすることができます。
また、道具を手にとったり、手紙にアイ
テムを同封したりするときにも使います。

[illegible]

●じめんにあく

えら 選んだアイテムを、足元あしもとに置き
ます。置いたアイテムはずっと
そこに残りますが、なくなっ
てしまうこともあります。落とし
もの 物として交番こうばんに届けとどけられている
こともあるようです。

●すてゐる

手紙を消去できます。実行して
しまうと、その手紙は消えてし
まいますので注意してください。



● ^で着てみたい服 ^{ふく}
を ^{えら}選び...



で自分のところへ
持っていって



これで
で が かんりょう
着替え完了!

また、 α は、それまで平均した値を「F 平方」の中に入れて

自分が作ったデザインを、服やカサなどに使うことができます（マイデザインの作りかたについては、P24をご覧ください）。

1

マイデザイ
ンを表示



2

マイデザイ
ンを選ぶ

3

使いたい場所
を選ぶ

●【ふくにつかう】【かさにつかう】……………いろんな場所で

【ふくにつかう】

着ている服を、選んだデザインに着替えることができます。それまで着ていた服は、モチモノの中に入ります。

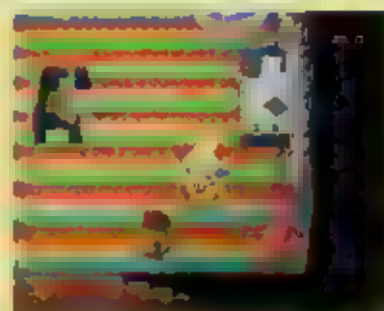
【かさにつかう】

カサの模様が、選んだデザインになります。



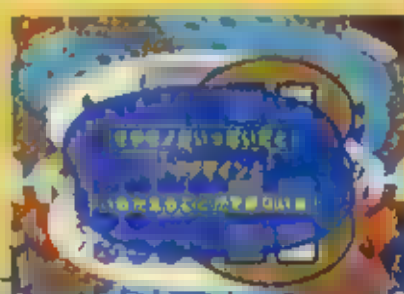
●【かべにはる】【ゆかにしく】……………自分の家で

カベにはったり、床に敷いたりすることができます。カベと床に使う場合は、服に使うときと同様に、それまで使っていたものはモチモノの中に入ります。



ただし…

【ふくにはる】【かさにつかう】
【かべにはる】【ゆかにしく】は、
モチモノがいっぱいときは
できません。



●[これをおく].....自分の家で

[ふくをおく]

選んだデザインを服に^{うけ}使って部屋に飾ります。

[かさをおく]

選んだデザインをカサに^{うけ}使って部屋に飾ることができます。



●[デザインかんばんにはる].....フィールドで

フィールドにデザイン看板を置き、看板の前でAボタンを押すと、デザインをはることができます。



「モチモノ」について

着替えと同じ要領で、持ちものの画面でスコップやつりざおなどの道具を持つことができます。道具を持たない状態にもどすときは、持ちものの画面でカーソルを自分に合わせてAボタンで道具をつかみ、「モチモノ」の中にもどしてください。

●スコップ

地面を掘ることができます。穴を元にもどしたり、アイテムを埋めたりもできます。

●つりざお

川などで魚を釣ることができます。釣り上げた魚は、一覧表に登録されます。

●あみ

フィールドで虫を捕まえることができます。捕まえると、一覧表に登録されます。

手紙についてきたプレゼントはサブメニューでプレゼントを選び、「モチモノ」に移動してから開けてください。

アイテムとしてお金をもらったら「モチモノ」からお金をつかんで「オカネ」のところへ持っていき、Aボタンを押すと加算させることができます。

いえ なか そっ さ
家の中での操作

家具を置く



持ちもの画面から、
きたい家具を選び...



【へやにおく】を^{きこ}選ぶと、
家具を^{かぐ}置^おきます。

[illegible]

●置いてある家具を…

「片付ける」

置いてある家具の前でBボタンを押すと、家具を片付けることができます。

【使う】

Aボタンを短く押したり、コントロールスティックを倒したりすることで使えるものもあります。

ファミコンで遊ぼう！

ファミコンを手に入てれると、
部屋の中へに飾ゝった後、その前まへでAボタンを押すとゲームを
遊ぶことができます。遊ぶの
をやめるときは、L+R+Zボ
タンを同時どうじに押してください。

視点を变える



家の中ではCスティックで視点(カメラ)を変えられます。

家具を移動させる


Aボタンを押しながらコントロールスティックを倒すと、置いている家具を動かしたり回転させたりすることができます。ただし、動かしたい方向に必要なスペースがないと移動できません。



かくておえ
家具を手前からつかん
でいるときは…



 かくお
 家員を押す

 +  ^{かぐ} ^ひ家具を引く



 かく 来り
 家具を回す

手紙を送ってみよう!

1 びんせんを選んで、あて名を決める

持ちもの画面で「モチモノ」の中からびんせんを選び、「てがみをかく」を選んでください。びんせんが表示されたら、だれに送るのかを決めます。



2 手紙を書く

次に、送る相手へのメッセージを書いてください(文字入力についてはP10をご覧ください)。書き終わると持ちもの画面にもどり、びんせんのアイコンは青い手紙のアイコンになって「テガミ」の場所に移動します。



プレゼントを同封する

手紙にアイテムを同封したいときは、「モチモノ」から同封したいアイテムをつかんで、手紙の場所まで運んでAボタンを押してください。



手紙を書き直す

一度書いた手紙を、書き直すこともできます。あて名を変えるときは、カーソルをあて名に合わせて、十字ボタンの右を押してください。



3 郵便局へ持っていく

郵便局へ行き、手紙を預ければ完了です。手紙を受け取った動物が、返事をくれることもありますよ。



たぬきちのお店について

たぬきちさんのお店では、買いものの他にもいろいろなことができます。買いもの以外の用事がある場合は、たぬきちさんに話しかけてください。



買いもののしかた

買いたいアイテムの前で、Aボタンを押してください。たぬきちさんが、アイテムの説明と値段を教えてください(服や壁紙などは、柄を見ることができます)。買うときは「かっちゃん!」、買わないときは「やめとく」を選んでください。

お店の品そろえ

たぬきちさんのお店は、日によって品そろえが変わります。欲しいアイテムがその日になくても、次の日にはあるかもしれませんよ。

売りたいものがある

アイテムを売って、お金を稼ぐことができます。売ったアイテムは返してもらえませんので注意してください。アイテムを選ぶときにXボタンで選ぶと、複数のアイテムをまとめて売ることができます。



カタログ見せて

自分が入手したことのある、ある種のアイテム類が一覧できます。その中から欲しいものを選んで注文してください。右側にあるアイコンを選ぶ(またはRトリガーボタンを押す)と、アイテムの種類が変更されます。

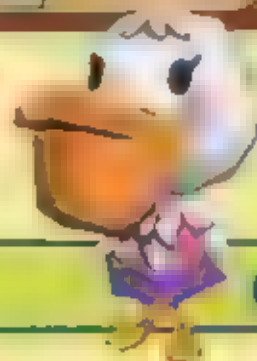


今日のカブ値は?

持っているカブを売るときの値段を聞きます。カブの値段は、毎日上がったり下がったりします。売るときは、その日の値段をチェックしてみましょう。

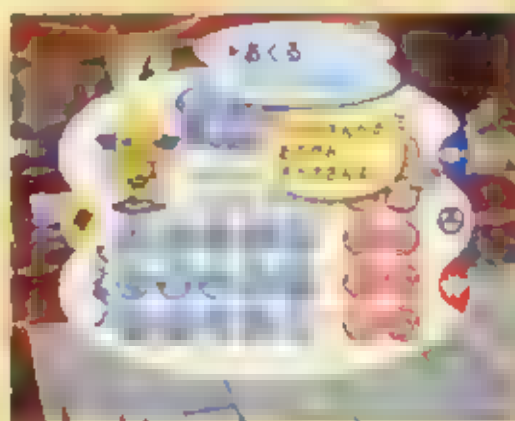
ゆう ひん きょく 郵便局について

郵便局では、手紙を出したり自分の家の代金を払ったりすることができます。窓口に行って話しかけ、表示されるメニューから項目を選んでください。



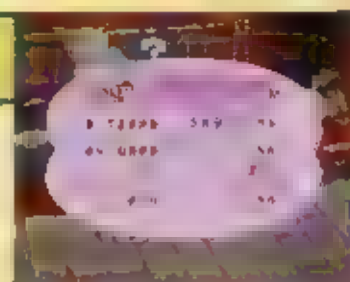
手紙を出したい

持ちものの画面の「テガミ」の中から出したい手紙を選ぶと、渡すことができます。窓口の後ろにある棚がいっぱいになると、それ以上続けて手紙を出すことはできません。少し時間をおいてから、もう一度きてみましょう。なお、今いる村以外の住人に手紙を出すことはできません。



振り込みしたい

コントロールスティックで振り込む額を決めて「おわる」を選べば、お金を振り込むことができます。



家の代金を払い終わると...

家の代金をすべて払い終わった後にたぬきちさんに話しかけると、家を改築することができます。



手紙を保存したい

もらった手紙は、メモリーカードに最大160通まで保存することができます。





仕立て屋について

仕立て屋さんでは、自分でデザインを作ったり、それを展示したりすることができます。持ち歩けるデザインは8つです。

お店にあるデザインの前でAボタンを押すと…

●てんじしたい

自分が作ったデザイン（マイデザイン）をお店に展示します。

【いいよー！】

お店に展示されているデザインが消えて、代わりにマイデザインを展示します。

【やっぱこうかんする】

お店のデザインとマイデザインを交換します。



●ほしい！

選んだデザインをもらうことができます。ただし、持ち歩いているマイデザインを1つ消す必要があります。

●こうかんしたい

お店にあるデザインとマイデザインを交換します。

注意！

元のデザインを変えると、それを使った物のデザインも変わってしまいます。ただし、仕立て屋に展示した服とカサ、島の旗は変わりません。

「マイデザインのま、かた」について16枚のページがあります。

きぬよさんに話しかけると…

●デザインをつくる



デザインをしまう場所を選びます。持っているデザインの中から、どれか1つを消すことになります。



デザイン道具を使って、自分だけのデザインを作ります(デザイン道具の使いかたはP24をご覧ください)。



デザインが完成したら、そのデザインの名前を入力します。最大10文字まで入力できます。デザイン名を入力したら、お金を払います。

●オススメは？

お店にあるデザインの中での、おすすめを聞くことができます。



●デザインをほそんする

マイデザインをメモリーカードに保存します。最大96枚保存することができます。

●アドバンスのこと

ゲームボーイアドバンスにデザイン道具を書き込んだり、マイデザインを読み込んだりします(詳しくはP35をご覧ください)。

パレットエディタ

エリアカーソル

L・Rトリガーボタンで、
各エリアへ移動します。

グリッドエリア

グリッド(マス目)表示の
オン/オフができます。

色の組み合わせ
を変更します。

パレットエリア

ここで選択され
た色を使います。

ペイントカーソル

コントロールスティックで
動かし、Aボタンでぬります。

キャンバスエリア

この32×32マス内で
デザインを作ります。

ツールエリア

ペンツール
ペイントツール
図形ツール
マークツール
やりなおす (1つ前の状態にもどす)

エリアカーソルが、
「キャンバス」にある
ときの操作

エリアの移動

やりなおす

ペイントカーソルの移動

グリッド表示の
オン/オフ

決定

ツールを選ぶ

色を選ぶ

Bボタン
キャンバス上の色をひろう

その他の建物について

交番

その村で見つかった落としものが預けられています。保存される落としものの数は、最高で20個までです。それ以上たまると、古いものから順に消えてしまいます。また、おまわりさんから村の情報を聞くこともできます。



おてかけ先の村では…
別のメモリーカードの中にある村へおでかけしたとき、その交番へ行くと、その村にいるあいだけ使える地図がもらえます。



[本「 χ^2 」と「 χ^2 」の「 χ^2 」]

おやしる

村の住人のおつかいで品物を預かったのに、持ち主が引っ越して渡せなくなってしまったアイテムを「ゴメンする」で納めることができます。また、村の環境についてアドバイスを聞くこともできます。



引っ越し先がわかれば…

友だちの村など、アイテムの持ち主の居場所がわかる場合には、その村までおでかけすればアイテムを渡すことができます。



ゴミ捨て場

アイテムや家具などの中で、いらないものを回収してくれる場所です。決まった曜日の決まった時間に取りにきますので、それまでにこの中へ置いてください。



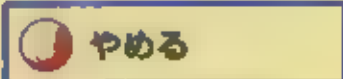
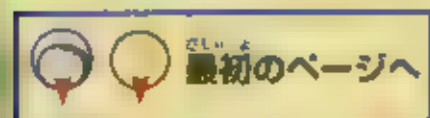
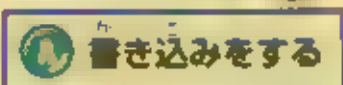
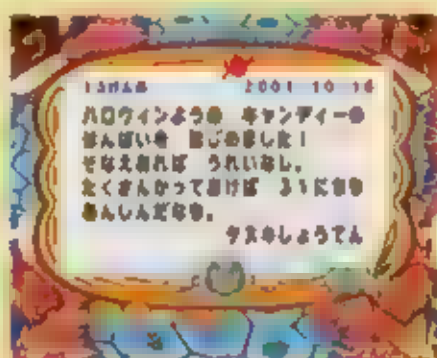
博物館

集めた「かせき」「めいが」「ムシ」「サカナ」は、博物館に「きぞう」できます。寄贈すると博物館に飾られ、いつでも見ることができます。



村の掲示板

だれでも書き込むことができる掲示板で、最大15件まで書き込むことができます。それ以上書き込むと、古いものから自動的に消されてしまいます。また、一度書き込むと、自分では消せません。村で行われるイベント情報なども書き込まれるので、こまめにチェックしてみましょう。

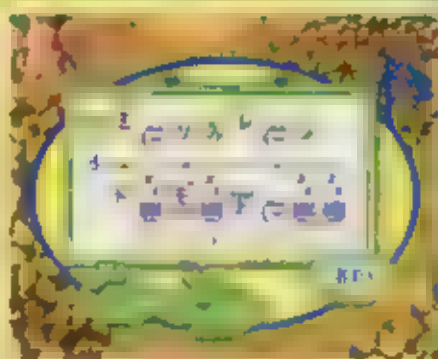




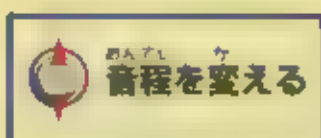
メロディー^{けいしばん}掲示板



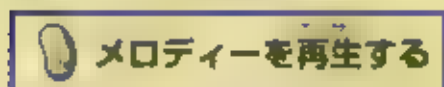
村の時報^{じほう}などに使われるメロディー^{めろでい}を変^かえることができます。「けっ^けてい」で変^かえたメロディーに決定^{けつてい}、「な^なかったこと^{なかつたこと}にする」で元^{もと}のメロディーにもどします。メロディー^{めろでい}を^{へんこう}変更^{へんこう}すると、前^{まえ}のメロディーは消^きえてしま^いますので注意^{ちゅうい}してください。START/PAUSE^{スタート/ポーズ}ボタンを押すと、ゲームにもどります。



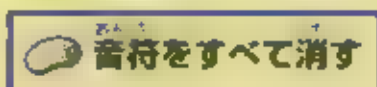
カーソルの移動



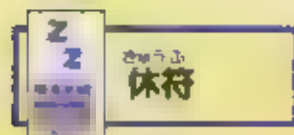
音程^{おんてい}を^かえる



メロディー^{めろでい}を再生^{さいせい}する



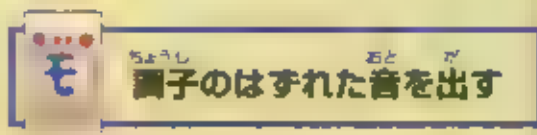
音符^{おんぷ}を^{すべて}消^きす



休符^{きゅうぷ}



音^{おと}を^{のび}ばす



調子^{ちょうし}のはずれた音^{おと}を^だす



ハニワくんとセーブについて

きろくしたい

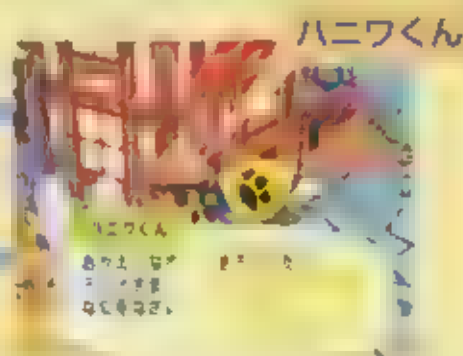
その日にプレイヤーが行った行動を、すべて記録します。ゲームを終了するとき、必ず家の前にいる「ハニワくん」に話しかけてゲームの内容を記録（セーブ）してください。記録は、初めに記録したメモリーカードにしかできません。また、他のメモリーカードに記録をコピーすることはできません。

●きろくしておわる

記録後、タイトル画面にもどります。

●きろくしてつづける

記録後も、ゲームを続けます。



「とうとうの最後でセーブデータを保存するよ。メモリーカードに5つのデータのうちの1つを選んでね。」
 何の記録としたいか、メニューで設定を保存するよ。メモリーカードに5つのデータのうちの1つを選んでね。」

画面にセーブ中の表示が出ているときに、メモリーカードの抜き差しを行わないでください。故障したり、セーブデータが消えたりする原因となります。



ゲームをプレイ中にセーブデータを保存する場合は、メモリーカードに5つのデータのうちの1つを選んでね。ゲームをプレイ中にセーブデータを保存する場合は、メモリーカードに5つのデータのうちの1つを選んでね。ゲームをプレイ中にセーブデータを保存する場合は、メモリーカードに5つのデータのうちの1つを選んでね。

アイテムをあずける

「モチモノ」にあるアイテムをつかんでハニワくんへ持っていくと、そのアイテムをハニワくんに、最大4個まで預けることができます。預けたアイテムは、他のプレイヤーがきたときに、見せたり売ったりすることができます。



●タダであげる

他のプレイヤーにタダであげます。

●ねだんをつける

値段を決めて他のプレイヤーに売ります。

●みせるだけ

アイテムを見せるだけにします。

ドアのこと

マイデザインを自分の家のドアにはったり、はがしたりすることができます。

●デザインをはる

自分が作ったデザインをドアにはります。

●デザインをはがす

ドアにはっているデザインをはがします。



メッセージをなおす

他のプレイヤーが訪れたときに表示される留守番メッセージを変えることができます（文字入力についてはP10をご覧ください）。



ポストについて

家の前にはポストがあり、自分あての手紙はすべてここに届きます。手紙がきていると、マークが点滅して教えてくれます。



マーク

とも むっ 友だちの村へおでかけしよう!

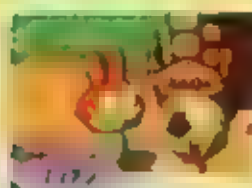
あなたの村と、友だちの村とでは、土地の形も住んでいる動物もかなり違っているはずです。ある程度ゲームを進めると、村の記録があるメモリーカードを使用して、友だちの村へ遊びに行くことができます。なお、おでかけするには2種類の方法があります(P31をご覧ください)。これは、おでかけを行うための手順が違うだけで、おでかけ先の友だちの村でできることは同じです。

駅員さんに話しかけよう

おでかけするときは、駅へ行って駅員さんに話しかけてください。

おでかけするときは、自分の村と相手の村とを、時々入念に比べて、いかとうかに確認ください。間違い大きく違ったり、持っていたものが腐ったり、送られてくるものがなかったりする可能性があります。

他の村って、なにが違うの?



住んでいる
動物や...



お店で売っている
アイテムも...

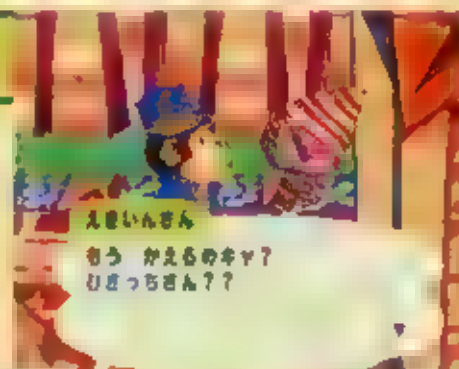


木になっている
くだものも...

そのほか、村の形、村の名前、村の雰囲気、村の風景、村の文化など、いろいろと違いがあります。

おでかけを終わる

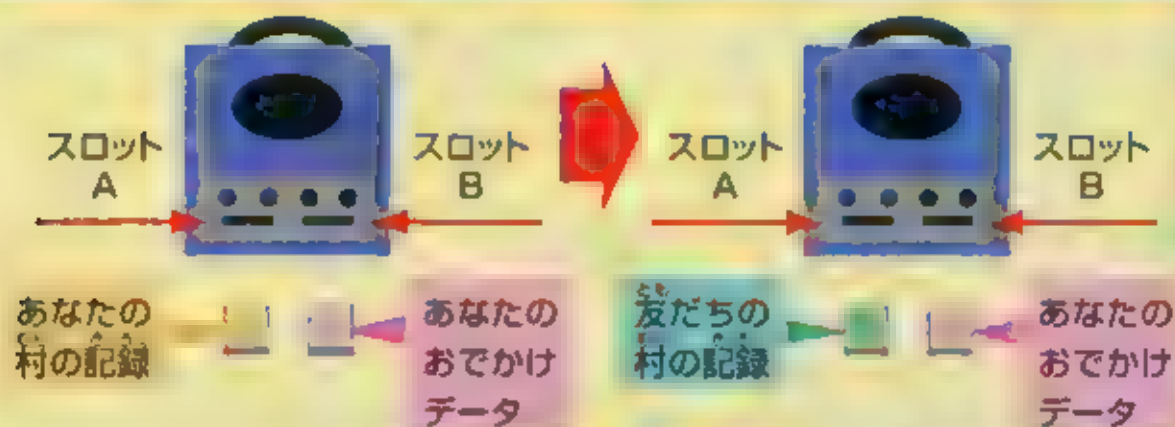
おでかけを終えて自分の村に帰るときは、駅で駅員さんに話しかけてください。汽車に乗って自分の村にもどったら、ハニワくんに話しかけ、おでかけ先での行動を記録しましょう。





おでかけメモリーカード

●おでかけ用に、もう一枚メモリーカードを使う方法です。



1 おでかけデータを作成します

駅員さんに話しかけたとき、スロットBに「あなたのおでかけデータ」を作ります(3ブロックの空きが必要)。このとき、村の記録が自動的に保存されます。

2 友だちの村へおでかけ

スロットAに差し込んだ友だちの村の記録を読み込むとき、スロットBにあなたのおでかけデータがあれば、友だちの村へおでかけすることができます。

このとき、あなたの村の記録が自動的に保存されます。



おでかけメモリーカード

●2つの村の記録を使う方法です。

1 あなたの村の記録を読み込む

駅員さんに話しかけたとき、スロットBに「友だちの村の記録」があると、汽車に乗っておでかけできます。このとき、村の記録が自動的に保存されます。

2 友だちの村へおでかけ

汽車に乗って自分の村から出ると、画面が切り替わり、友だちの村へおでかけすることができます。



ひとりよりふたり

ノヒ-I-

「どうぶつの森⁺」は別売のGBAケーブルでゲームボーイアドバンスとつなぐことによって、いろいろな遊びかたが楽しめます。

「GBAケーブルのつなぎ方」については、P38をご覧ください。

[illegible]

「**おれ、あんなに**」

Journal of Management Inquiry 18(6)

海を渡って島へ行こう！(ゲームキューブ)

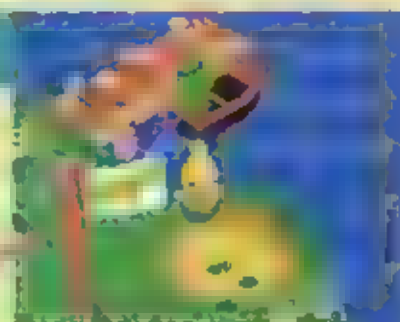


ゲームボーイアドバンスが接続され、電源がONになっている状態で海岸のさん橋へ行くと、カップイ(カップ)さんが登場します。カップイさんに話しかけると、島へ渡ることができます(初めて島へ行くときは、島の名前を入力します)。

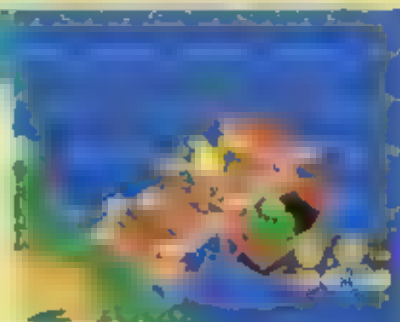


島でできることは、村でできることとほぼ同じです。島の住人とお話ししたり、道具を使ったりすることができます。

旗にマイデザインをはることもできます。



島から村へ帰るときは、もう一度カッペイさんに話しかけてください。村に帰ってきたら、ハニワくんに話しかけて記録してください。



海を渡って島へ行こう！(ゲームボーイアドバンス)

島から村へ帰るときに、島の記録をゲームボーイアドバンスへ書き込むことができます。島の記録を書き込むと、ゲームボーイアドバンスで島で生活する住人の様子を見て楽しむことができます。



カーソルの移動

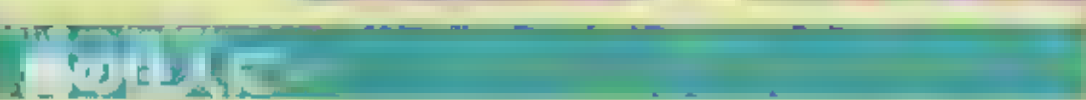
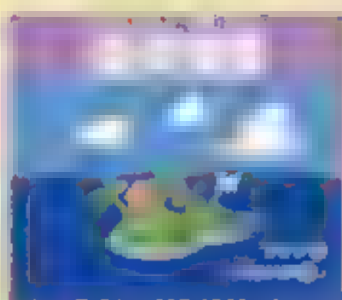


選ぶ
近景画面へ

スリープモード

スリープモード
についてはP.77
をご覧ください。

遠景画面へ
通信モードへ



近景画面では、十字ボタンでカーソルを操作してAボタンを押すと、いろいろなことができます。島の住人をうまく誘導すると…。

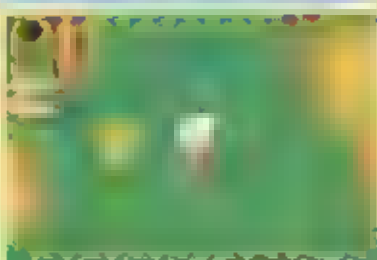
●住人を選ぶと

●アイテムを選ぶと

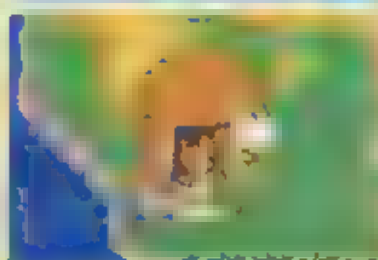
●小屋を選ぶと



こっちを見てる？



つかんで動かせる



中から出てきた！

通信ケーブルを使って2台のゲームボーイアドバンスを接続すると、友だちと島を交換することができます。



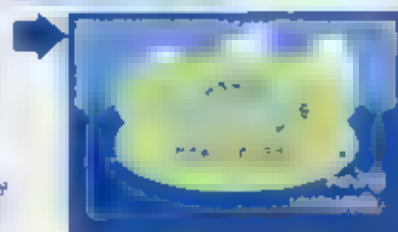
■ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブルのつなぎ方

■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス 2台
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル 1本

■接続と交換の方法

1. 「島」の遠景画面が表示されている状態でBボタンを押すと、「しまをこうかんしますか？」と表示されます。
2. 「はい」を選ぶと、右の画面が表示されます。この画面の表示中に通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 接続できたら、以降は画面の表示に従って交換を行ってください。
4. 交換終了後は、画面の表示に従って、通信ケーブルを抜いてください。



■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作し、ゲームボーイアドバンスでプレイした内容が消えることがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- 本体を3台以上接続しているとき。
- 画面の指示が出ていないときに通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 本体の電源スイッチがONのままカートリッジをセットしたとき。

ゲームボーイアドバンスでマイデザインを作ろう!

ゲームボーイアドバンスが接続され、電源がONになっている状態で、仕立て屋のきぬよさんに話しかけてください。「アドバンスのこと」を選ぶと、次のようなことが行えます。



マイデザイン

1 デザインをしまう場所を選ぶ



2 デザインを作る

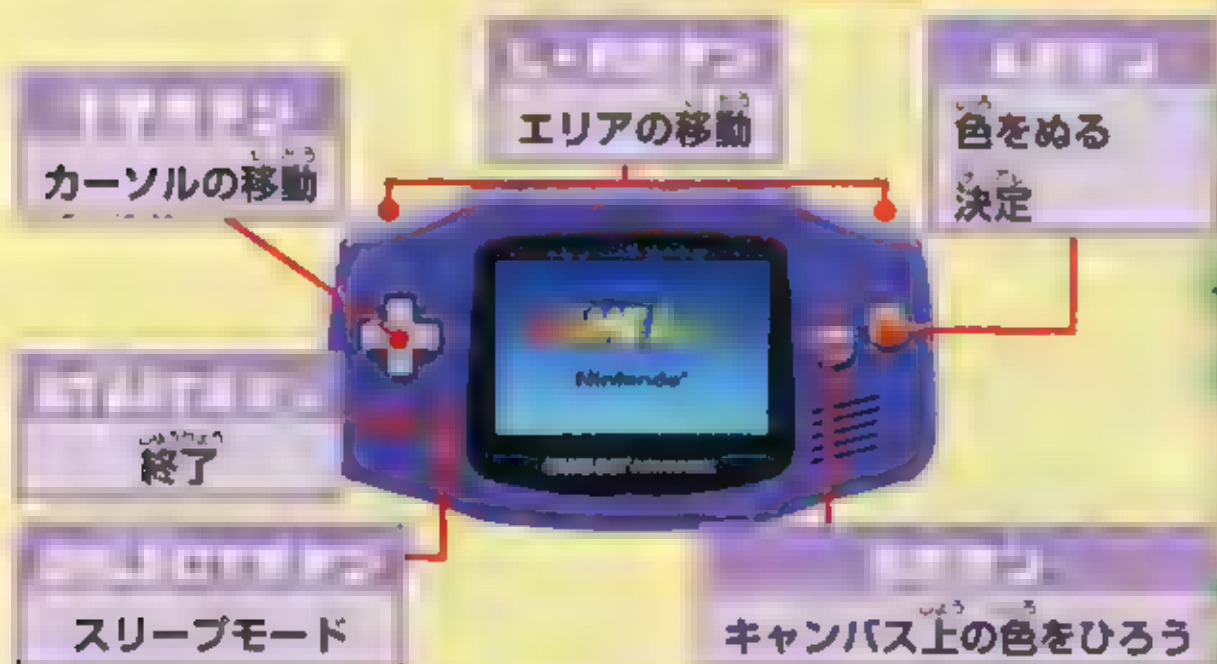
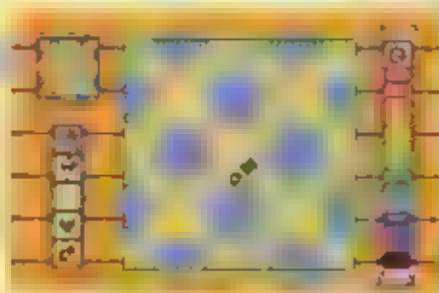


3 デザインの名前を入力する

デザイン道具を、ゲームボーイアドバンスに書き込みます。また、持ち歩いているマイデザインも、同時に書き込まれます。デザインの作りかたは、ゲームキューブと同じ手順で行われます(詳しくはP23をご覧ください)。

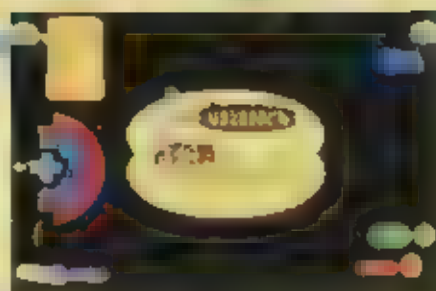
●デザイン道具の使いかた

以下の操作方法で、ゲームキューブと同じようにデザインを作ることができます(詳しくはP24をご覧ください)。



●名前入力画面での操作方法

以下の操作方法で、ゲームキューブと同じ文字の種類を入力することができます（詳しくはP10をご覧ください）。



文字の種類を変える

文字の変換

文字を選ぶ

決定

終了

手前の文字を消す

スリープモード

ゲームボーイアドバンスが接続され、電源がONになっている状態で、仕立て屋のきぬよさんに話しかけてください。「アドバンスのこと」を選び、「デザインをよみこむ」を選んでください。ゲームボーイアドバンスで作ったマイデザインを、ゲームキューブへ送ることができます。送ったマイデザインは、持ちものの画面のマイデザインの中に書き込まれます。



ゲームキューブへ持っていくデザインを選んで



そのデザインをしまう場所を選ぼう。



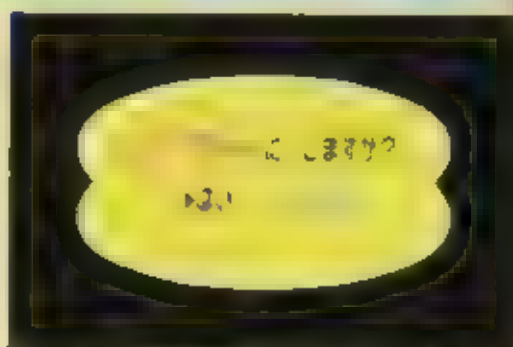
スリープモードについて



ゲームボーイアドバンスで遊んでいるときにSELECTボタンを押すと、スリープモードにすることができます。スリープモード中は、電源はONのまま画面表示が消えて、電池の消耗をおさえます。

●スリープモードにするには…

SELECTボタンを押すと、右のような画面が表示されます。「はい」を選ぶと、スリープモードになります。「いいえ」を選んだ場合はゲーム画面にもどります。また、右の画面のときに10秒間何もしなかった場合と、電源をONにしたまま5分間何も操作しない場合も、自動的にスリープモードになります。

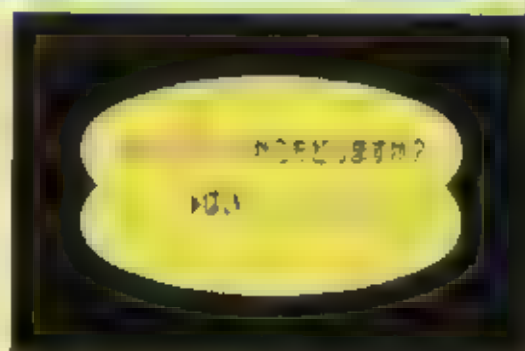


以下のような状態のときは、スリープモードにすることができません。

- ゲームキューブや他のゲームボーイアドバンスと通信中。
- タイトル画面後の警告メッセージ表示中。
- 画面切り替えの最中。

●ゲーム画面にもどるには…

スリープモード中にLボタンとSELECTボタンを同時に押すと、右のような画面が表示されます。「はい」を選ぶと、ゲーム画面が表示されます。「いいえ」を選ぶと、スリープモードにもどります。



ゲームボーイアドバンスでプレイ中(またはスリープモード中)に電源をOFFにしたり、電池が切れたりすると、それまでの記録が消えてしまいます。記録を残す場合は、ゲームキューブにデータを読み込ませてください。データが書き込まれた状態のゲームボーイアドバンスから、GBAケーブルや通信ケーブルを抜き差しする場合は、電源をONにしたままで行ってください。

スタッフリスト

エグゼクティブ
プロデューサー
やまうち ひろし

スーパーバイザー
みやもと しげる
なかこう としひこ

プロデューサー
てづか たかし

ディレクター
えくち かつや
のがみ ひさし

キャラクター
アニメーション
こばやし りゅうじ

キャラクターデザイン
いながわ のりこ
もりもと よしひさ

スクリーンデザイン
いいだ とき

インテリアデザイン
すみもと あや

フィールドデザイン
たかむら じゅん
こにし しんこ

エフェクトデザイン
ありもと

イベントデザイン
もり なおき

デザインサポート
はやし みちほ
やまくち かずみ
すがわら たえこ
なかはら ともあき
みやぎ あつし
よしみ ゆみ

サウンドディレクター
とたか かずみ

フィールドBGM
ながた けんた

イントロBGM
みねざし とおる

イベントBGM
たなか しのぶ

サウンドエフェクト
プログラム
ばんどう たろう

サウンドサポート
いだ やすし

スクリプト
わだ まこと
わたなべ くにお
うえだ けんしろう

プログラム
ディレクター
おおつき ゆひき

プログラム
うめみや ひろし
おかわ まさとし
くすはら たかみつ
こまつ くにひろ
さかきばら まさろう
さかぐち あつし
ささき まこと
すみよし のぶひろ
たかき げんたろう
たけした よしたか
にい まさる
にしわき あつし
のま たかふみ
はやかわ けんそう
まつたに けんじ
みやけ ひろみち
よしだ しげき
やまもと ゆういち

ファミコンエミュレータ
プログラム
がわけ ともひろ
しみず ひであき

テクニカルサポート
さわの たかお
ライブラリー
サポートチーム

デバッグサポート
かくい ひろのぶ
やすだ よしと

デバッグ
スーパーマリオクラブ

スペシャルサンクス
SRD

アートワーク
なかの ゆうすけ
なかむら ひさよ
てじま あつし
かまだ まさお
なかがわ とおる

本ゲームソフトの著作権は、シナリオ・音楽・プログラムを含め、すべて任天堂株式会社が所有しております。

■ニンテンドー ゲームキューブGBAケーブルのつなぎ方

GBAケーブルを使ったゲームボーイアドバンスとニンテンドー ゲームキューブのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ニンテンドー ゲームキューブ 1台
- ニンテンドー ゲームキューブ コントローラ 1個
- ゲームボーイアドバンス 1台
- 「どうぶつ^{もつ}の森^{もり}+」ディスク 1枚
- 自分の村^{むら}のデータ^{データ}が記録^{きろく}されたメモリーカード 1枚
- ニンテンドー ゲームキューブ GBAケーブル 1本

■接続方法

1. P7の「ゲームの始めかた」に従ってゲームを始めてください。
2. ゲーム開始後、コントローラポート2～4のいずれかにGBAケーブルを接続してください。
3. ゲームボーイアドバンスの電源がONになった状態で、GBAケーブルをゲームボーイアドバンスに接続してください。
4. 以後の操作方法は、P32～37をご覧ください。

※GBAケーブルはコントローラポート2～4のいずれに接続しても問題なく動作します。

※使用しないゲームボーイアドバンスやGBAケーブルはニンテンドーゲームキューブに接続しないでください。



ニンテンドーゲームキューブ
GBAケーブル
発売中
メーカー希望小売価格
1,400円(税別)



【ゲームボーイアドバンス・ニンテンドーゲームキューブとGBAケーブルの接続図】

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかつたり誤作動し、ゲームボーイアドバンスでプレイした内容が消えることがあります。

- ニンテンドーゲームキューブ GBAケーブル以外のケーブルを使用しているとき。
- ゲームボーイアドバンスに、カートリッジがセットされているとき。
- GBAケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- GBAケーブルと、ゲームボーイアドバンスやニンテンドーゲームキューブが正しく接続されていないとき。
- 通信中にGBAケーブルを抜き差ししたとき。
- 通信中にゲームボーイアドバンスやニンテンドーゲームキューブの電源をOFFにしたり、ニンテンドーゲームキューブのリセットボタンを押したとき。



プログレッシブ対応テレビをお使いの方へ

当ソフトでは以下のケーブル接続と操作を行うことにより、ゲーム機本体からの映像出力をプログレッシブ方式対応テレビ用の“チラつき”の少ない、きれいな画像に切り替えてプレイすることができます。

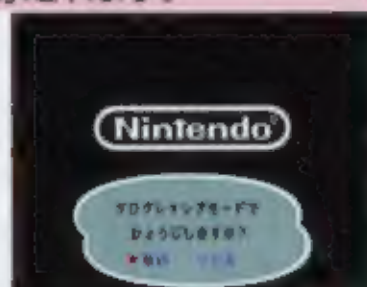
1 本体とテレビのD端子を別売の「D端子ビデオケーブル」で接続します（詳しい接続方法については本体の取扱説明書をご覧ください）。

2 本体にディスクをセットし、ディスクカバーを閉めてからパワーボタンを押してください。

3 この画面が表示されたら、コントローラのBボタンを押し続けます。



4 画面に【プログレッシブモードで表示しますか?】の文字が表示されますので、【はい】を選んでください。以降、画面はプログレッシブ出力で表示されます。



- 一度プログレッシブモードを選択すると、いったん本体の電源をOFFにしてもケーブルの接続を変更しない限り、次からは最初にBボタンを押す必要はありません。画面には毎回この選択肢が表示されます。
- お使いのプログレッシブ対応テレビにコンポーネント入力用のピン端子がある場合、別売の「コンポーネントビデオケーブル」で接続してもプログレッシブモードへの切り替えが可能です。
- D端子付きのテレビであっても、それが「D1規格」の場合、お使いのテレビはプログレッシブ対応テレビではありませんので、プログレッシブモードで表示することはできません。
- ご使用のテレビの種類によってはプログレッシブモードに切り替えた場合、強制的に画面の縦横比が変更されることがあります。

警告

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。

任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で

保護されています。もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。ご不明な点は右記の任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡ください。

WARNING

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

ほんせいひん にほんこくないせんよう がいこく こうそう ほうそうほうしき
 本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが
 こと しょう
 異なりますのでご使用できません。



このマークは、無許諾での
 ゲームソフトの中古売買を
 禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL
 USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED.
 SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

ほんびん にほんこくない はんばい しよう しょうぎょうもくてき
 本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の
 しよう むだんふくせい ちんたい せん し
 使用や無断複製および賃貸は禁止されています。また
 とうしゃ ほんびん ちやうこ はんばい いっさいきよ か
 当社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

任天堂株式会社 お客様ご相談窓口

京都（本社）：京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
 〒601-8501 TEL.(075)662-9611

東京サービスセンター：東京都千代田区神田須田町1丁目22番地
 〒101-0041 TEL.(03)3254-1647

大阪サービスセンター：大阪市北区本庄東1丁目13番9号
 〒531-0074 TEL.(06)6376-5970

名古屋サービスセンター：名古屋市西区幅下2丁目18番9号
 〒451-0041 TEL.(052)571-2506

岡山サービスセンター：岡山市幸進町4丁目4番11号
 〒700-0026 TEL.(086)252-2038

札幌サービスセンター：札幌市中央区北9条西18丁目2番地
 〒060-0009 TEL.(011)612-6930

でんわうけつけじかん げつ きん ぜん じつ こと じ ぞ とき しやくじつ かいしゃ とくきゅうび のち
 ・電話受付時間：月～金 午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
 でんわばんごう たし まちがひ なが
 ・電話番号はよく確かめて、お間違いのないようお願いいたします。

本ソフトウェアでは、Fontworks International Limitedのフォントを使用
 しています。Fontworksの社名、フォントの名称は、Fontworks
 International Limitedの商標または登録商標です。

どうぶつの森⁺™



任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 TEL (075)662-9611



および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第4503566号、第4468776号

©2001 Nintendo

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.

IM-DOL-GAFJ-JPN